

LA MAGIE KAREL ZEMAN

programme de 5 courts métrages conçu par Malavida Films

UN TOUR DE ZEMAN

Le point de vue d'Hélène Deschamps

Prélude

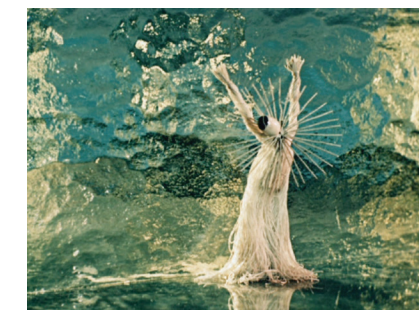
Entrez ! Entrez... Mesdames et Messieurs ! Entrez ! Entrez au royaume des illusions ! Venez découvrir le roi de la féerie ! Le prince de la fantasmagorie ! Venez rire ! Venez rêver ! Ne vous bousculez pas, il y aura de la place pour tout le monde ! Les grands, les petits, les costauds, les tout rougeauds ! Entrez ! Entrez ! Vous n'avez pas de monnaie ? Ce n'est pas grave ! Une fleur de pissenlit, une plume de moineau, un clou fera l'affaire ! Jeux de mains, serpentins, pigeon vole... des trucs à vous faire perdre la tête ! Vous n'en croirez pas vos yeux ! Et c'est ici pourtant que le voyage commence ! Un voyage à travers l'impossible... Un voyage à nul autre pareil, un voyage fantastique ! Alors n'hésitez plus ! Entrez ! Entrez au palais des merveilles de Karel Zeman !

Ainsi pourrait commencer cette aventure autour de la projection du film *La Magie Karel Zeman*. Un bonimenteur nous attendrait, nous remonterions le temps, jusqu'aux origines du cinéma, que nous verrions naître, sous nos yeux. Ce prélude serait nécessaire pour se déles-ter, en entrant, de tout ce que l'on sait ; pour se présenter comme neuf devant le spectacle cinématographique ; oublier ce que nous avons lu, les films que nous avons vus ; et mettre les pendules à l'heure... de M. Prokoup.

« Je cherche la terra incognita, l'île où nul cinéaste n'a encore posé le pied, la planète où nul réalisateur ne planta son drapeau de découvreur, le monde qui n'existe que dans les contes de fées. » Ces

quelques mots de Karel Zeman, nous aimerions qu'ils se distillent, comme un philtre, purifiant notre regard, lui restituant sa capacité d'étonnement. Alors nous serions prêts à croire ce que nous voyons... à moins que nous ne soyons simplement parvenus à voir les choses, comme un enfant ? Mais ce serait déjà beaucoup.

Nous lisons sur l'affiche, en gros caractères : *Rêve de Noël*, sous-titre : *la magie Karel Zeman*, puis, en-dessous, en plus petit : *Rêve de Noël/Le Hamster/Le Fer à cheval porte-bonheur/M. Prokoup horloger/Inspiration*, ce sont les titres des cinq courts métrages au programme. À l'écran, le titre devient : *La magie Karel Zeman*, sous-titre : cinq perles de l'animation tchèque, et la voix off dit : « cinq films magiques de Karel Zeman ». Les titres et les sous-titres, déclinés, s'emboîtent comme des poupées russes. Substantif ou adjectif, la magie est omniprésente. « *Le rêve de Noël* », tantôt englobe tous les autres, tantôt est une partie, une « perle ». Ce caractère mouvant des mots imbriqués les uns dans les autres, comme des mots valises, fait office de programme : les choses peuvent être vues de différentes manières, cela dépend d'où l'on regarde. Elles se transforment, changent de taille, comme les caractères sur l'affiche, grand/petit, infini ou goutte d'eau, cela dépend de l'échelle. Le tout peut être perçu comme un rêve, qui plus est « de Noël », donc d'autant plus mystérieux. Et les films, comme des présents, comme des pépites, sont présentés seul à seul, valant chacun pour une entité, recelant sa part de trésor en son sein, comme les perles-bulles, qui s'échappent de l'huître, dans *Inspi-*



ration. Karel Zeman est le maître de ces métamorphoses, sa baguette magique, l'animation, lui permettant de réinventer la magie, et par là même, le cinéma.

« Le monde à portée de la main »

Sans la magie, le cinéma ne serait pas le même aujourd'hui. Combien de magiciens, au sens propre, combien de prestidigitateurs professionnels, ont contribué à la naissance du cinéma ? L'Américain Carl Hertz, qui partit en tournée en Afrique du sud et en Australie, dès 1896, l'Anglais David Levant, le Français Georges Méliès... La généalogie du cinématographe réunit toute sorte de gens : des scientifiques, physiciens, médecins, opticiens, astronomes, photographes, des industriels, des marchands, des forains, des artistes et des magiciens.

Dans l'histoire de la magie, l'image est capitale, les prestidigitateurs manipulaient lanternes magiques et ombres chinoises, sophistiquant leurs installations pour mécaniser les plaques et animer les ombres, provoquant chez les spectateurs des vagues d'effroi. Sans doute, les magiciens ont-ils eu immédiatement cette intuition, que le cinématographe allait compléter à merveille leur attirail ?

Il n'est, pour s'en convaincre, que de rappeler ce que répondit Georges Méliès, se voyant refuser l'achat d'une caméra par son inventeur, sous prétexte que celui-ci considérait le cinématographe comme une simple « curiosité scientifique » : « Aucun avenir, M. Lumière, mais il vous met le monde à portée de la main ! »

En 1888, Georges Méliès rachète le théâtre Robert-Houdin, qui devient alors la première salle de cinéma du monde.

Robert-Houdin n'était autre qu'un des plus fameux magiciens du XIXe siècle ! Fils d'horloger, (comme M. Prokoup), il fabriquait lui-même de fabuleux automates, aux rouages complexes, tel des mécanismes d'horlogerie. Dès 1845, date de l'ouverture de son théâtre, Robert-Houdin présente ses Soirées fantastiques. Il fait flotter dans l'air, à un mètre du sol, son fils endormi. Dans ses tours, *Le Foulard aux surprises*, *La Pluie d'or* ou *La Pêche merveilleuse*, il fait jaillir des nuages de plumes d'un foulard, apparaître des milliers de pièces d'or, des beaux poissons dorés, des bonbons à foison... Avec son arbre automate, un oranger, après avoir transformé une orange en poudre, elle-même déposée délicatement dans un vase, puis enflammée, de sa

baguette magique, il frôle les feuilles de l'arbre, les feuilles se métamorphosent, des fleurs s'épanouissent et se transforment en oranges, que Robert-Houdin offre aux spectateurs. La seule orange restée sur l'arbre s'ouvre alors lentement en quatre, et deux papillons s'envolent en battant des ailes...

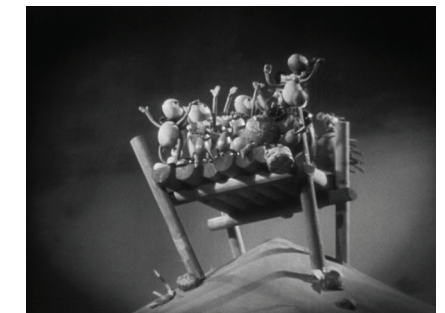
Georges Méliès avait déjà réinventé la magie sur scène, en créant de petites saynètes intégrant 8 à 10 personnages. L'affaire était donc déjà scénarisée. Il réinventa le cinéma à sa façon. L'histoire est connue : tournant place de l'Opéra, sa caméra s'enraye et bloque le défilement de la pellicule. Méliès reprend la prise de vue, après cette interruption. À la projection, il réalise qu'au fiacre qui traversait le plan s'est substitué un corbillard. Cette découverte par accident deviendra son premier trucage : le truc par substitution. Le premier film qui reprend ce procédé est *L'Escamotage d'une dame*. Sous un voile magique, Méliès le prestidigitateur, fait disparaître la dame en question, puis elle réapparaît transformée en squelette ! Enfin, Méliès nous la restitue intacte !

La quête de Méliès consistera désormais à transposer l'art de l'illusion de la scène au cinéma. Le studio qu'il construit à Montreuil reproduit d'ailleurs la disposition exacte de son théâtre : scène, cintres, coulisses et place du spectateur, où il pose la caméra. Dans ce studio, que de mondes il explora ! Sous la mer, en enfer, dans des châteaux hantés, dans l'espace, sur la lune...

Grâce au cinéma, Méliès créa un monde sans nulles autres limites que celles de son imagination. Un demi siècle après lui, ce fut Karel Zeman, et la formule « le monde à portée de la main » lui sied à merveille !

Karel Zeman, le Méliès tchèque

Ainsi Zeman est-il souvent surnommé... Zeman, fils de l'étoile Méliès ! Zeman n'a sûrement pu voir guère plus de trois films de Méliès, *Voyage à travers l'impossible*, *La Fée Carabosse* et *Le Locataire diabolique*. Mais il existe, entre les deux artistes, d'exquises coïncidences. L'imaginaire de Zeman est pétri de l'effervescence du XIXe siècle finissant, ses inventions, les promesses d'un monde nouveau grâce aux découvertes scientifiques, les machines et l'univers de Jules Verne. Voici quelques titres de films de Méliès : *Les Illusions fantastiques*, *La Danseuse microscopique*, *Le Voyage dans la lune*, *30 000 Lieues sous les mers*, *Le Tunnel sous la Manche*, *Le Rêve d'un horloger*,



La Lanterne magique, Rêve de Noël... Et de Zeman : *Rêve de Noël, La Lanterne magique, Sur la comète, Les Aventures fantastiques, M. Prokouk horloger...*

Ici des coïncidences de destinations, des rêves de mêmes planètes, là des personnages communs. Mais l'essentiel demeure peut-être dans ce cratère qu'ils ont tous deux creusé, en réalisant des œuvres de pionniers. Ils cultivaient la même exigence face à leur art, celle de modeste artisan, travaillant sans relâche, en expérimentant. La liste de leur savoir-faire leur est commune : bricoleur de génie, homme-orchestre, auteur, cameraman, maquettiste, décorateur, animateur, réalisateur capable de prouesses techniques adaptées à leur imagination débordante.

Une boîte magique

La première boîte magique n'est-elle pas la caméra elle-même ? Quelle merveille que cette invention : une boîte, dans laquelle un mécanisme entraîne la pellicule, de façon régulière et intermittente, de manière à ce que 24 images par seconde soient impressionnées ; la lumière pénétrant, agissant chimiquement, (le principe de la photographie) laisse son empreinte et forme une série d'images négatives ! Invention réversible avec le projecteur, (les premiers modèles de caméras étaient aussi des projecteurs, la même boîte servant à enregistrer les images autant qu'à les projeter, c'est le cas du projecteur Lumière, et Méliès bricola un projecteur, finalement acheté à Robert-William Paul, à Londres, qu'il transforma en caméra) ! Le projecteur, donc, entraîne la pellicule, positive, cette fois, fait stopper chaque image devant la fenêtre de projection, le temps qu'elle soit traversée par le faisceau lumineux de la lampe, pour être projetée sur l'écran ; l'obturateur, agissant comme un volet opaque, ferme la fenêtre de projection, le temps que la Croix de Malte entraîne la pellicule pour placer l'image suivante devant la fenêtre, pour être à son tour projetée... Et cela, 24 fois par seconde !

Pour mieux accompagner les enfants dans leur découverte du cinématographe, nombres d'inventions aux noms merveilleux peuvent s'avérer éclairantes : elle permettent de comprendre la décomposition du mouvement, la persistance rétinienne, la projection... Ce sont, par exemple, le zootrope, le praxinoscope, le phénakistoscope et les lanternes magiques, que nous avons évoquées.

Vous trouverez ici un parcours pédagogique autour de ces jouets d'optique : <http://upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/>

la-decouverte-du-precinema

Des tours de passe-passe

Apparitions, substitutions, trucages...

Avec le cinéma, c'est entre deux images que le tour de magie s'accomplit, à partir du moment où il y a coupure, il peut advenir. Il s'agit de raccorder deux prises de vue distinctes pour faire apparaître, disparaître ou transformer des personnages, comme chez Méliès, qui s'amusait tant avec ce procédé.

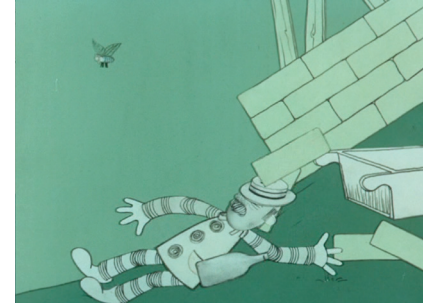
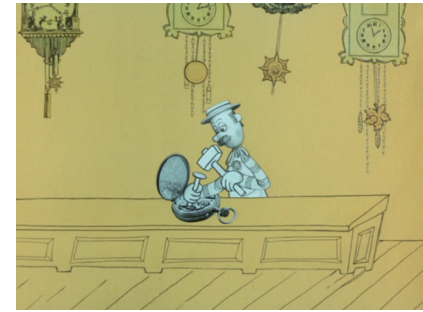
Les enfants, et ceux qui le sont restés, savent que lorsqu'on entend sonner les carillons, c'est signe que Noël approche. *Rêve de Noël* s'ouvre sur un gros plan d'une cloche en mouvement, le battant frappant ses coups prépare l'instant magique. Ce plan s'achève en un fondu au noir, contaminant la suite de ce mystère originel opaque. Dans le *Rêve de Noël* de Méliès, un même gros plan de cloche, légèrement différé, provoque le même effet d'apparition d'une farandole de personnages féériques.

Ensuite, le sapin illuminé scintille et sa lumière enveloppe la petite fille, attire son regard, tout en laissant les parents dans l'ombre, puisque c'est à elle que sont destinés les jouets, qui apparaissent à ses yeux émerveillés, en un éclair, comme sous l'effet d'un coup de baguette magique. Le rythme du montage alors s'accélère pour amplifier ce phénomène d'épiphanie.

L'ombre et la lumière... la magie joue de leurs formes. C'est la lumière qui sortira le pantin de l'ombre, dans laquelle la petite fille l'a abandonné. La lumière anime le pantin. De même, dans *Le Hamster*, le soleil ramène lumière, chaleur et vie, le déluge prend fin et le jardin refléurit. C'est encore la lumière d'une poursuite, comme sur une scène de théâtre, qui accompagne les mouvements de patinage sur glace imaginaire, du pantin ou de la petite danseuse d'*Inspiration*. Ailleurs, dans *Inspiration*, la lumière figure de manière diffractée, en un arc-en-ciel, qu'il s'agit de traverser pour entrer dans le mystère de la création.

L'ombre et la lumière, c'est évidemment le cinéma lui-même et le cinéma convoquant son ancêtre, le théâtre d'ombre.

Avec le principe de la collure, l'illusionniste peut aussi manipuler le temps. Les bougies sur le sapin se mettent à fondre en quelques raccords. Une bougie en gros plan valant pour toutes, six plans différents consomment quelques heures en trois secondes ! Ailleurs, dans *Le*



Hamster, il ne faut guère plus de trois secondes, pour que les fleurs s'épanouissent, comme sur l'arbre de Robert-Houdin. Trois secondes d'animation image par image...

La vie image par image

Avec Zeman, l'animation consiste à donner la vie à des objets inanimés et à les doter d'une âme. Lorsque le pantin prend vie, il s'éveille naturellement, comme d'un sommeil tranquille, se redresse, facétieux, hausse les sourcils et se frotte les yeux. Le même geste de se frotter les yeux est repris par la petite fille, parce qu'elle n'en croit pas ses yeux, ce qui démultiplie l'effet de miracle de cette naissance. Le principe de l'animation image par image est simple, la prise de vue est réalisée une image après l'autre. L'animateur manipule sa marionnette, en décomposant son mouvement, il la fait se mouvoir progressivement, par d'imperceptibles étapes. C'est à la projection que le mouvement s'accomplira dans sa dimension continue. Que l'on songe un instant à la cadence : 24 images pour une seconde, 1 440 images pour une minute ! En réalité, chaque image peut être doublée, ce qui ne laisse pas moins de 720 images pour une minute ! 7 000 images pour 10 minutes de film !

Pour Zeman, la marionnette idéale est un morceau de bois ou de verre. Ses personnages sont d'une simplicité rigoureuse, (pantin de chiffon), des formes pures, géométriques, cônes, cylindres, sphères, (M. Prokuk et ses compagnons et les animaux dans *Le Hamster*), ou stylisées à l'extrême par rapport à leur fonction, (la grenouille du *Hamster* est une grande bouche avec des yeux sur des pattes, puisque son rôle est de veiller et de donner l'alerte).

De l'autre côté du miroir

Nous l'avons entrevu avec la petite fille de *Rêve de Noël*, se frottant les yeux, pour mieux voir l'inimaginable, la question essentielle est celle du regard. Pour apprendre à regarder, il faut aller voir de l'autre côté, franchir la frontière. Le regard s'en trouvera transformé, enrichi de cette capacité d'émerveillement, qui ouvre grand les portes de l'imaginaire. C'est la raison pour laquelle Zeman s'attache à figurer le passage de cette frontière entre le réel et l'imaginaire. Cette traversée peut s'accomplir selon des rites, ou des passages

secrets. La narratrice, dont la voix (off) est enveloppante et rassurante, fait figure de passeuse d'un monde à l'autre. Son lexique est emprunté aux prestidigitateurs, elle annonce le tour « incroyable » : le spectateur prévenu peut mieux s'extasier de son accomplissement. Le grand-père du *Hamster* joue le même rôle, puisque des mots de son histoire naissent des images.

Dans *M. Prokuk horloger*, la phrase « Je reviens tout d'suite ! » agit comme une formule magique : on la prononce et on voit ce qu'il advient, de la même façon que le grognement mécanique de l'ours.

Le phénomène peut advenir par contagion, le pantin entraîne la petite fille et les autres jouets à sa suite, ou par le truchement d'un objet. Ne pourrait-on considérer le maillet, que l'on retrouve de film en film, comme une baguette magique ? Cet objet fétiche a bien de multiples usages ! C'est dans *Le Hamster* que le maillet apparaît, un pan de la barricade se tord (de rire ? de peur ?) avant même que son coup ne soit porté, et il reste en suspens, tandis que le lapin redresse le rondin récalcitrant. M. Prokuk, dans *Le Fer à cheval porte-bonheur*, s'en empare pour (ne pas) fixer le fer à cheval, enfin un horloger a-t-il besoin d'un maillet pour réparer les mécanismes d'une montre à gousset ? À moins qu'il ne s'agisse de celle du lapin d'*Alice au pays des merveilles* ?

Alors, au point où nous en sommes rendus, explorons plus avant ces passages d'un monde à l'autre...

La tête à l'envers

Ce jeu rappelle le tourniquet ou bien le cochon pendu. Lorsque les enfants s'y prêtent, ils ont la tête qui tourne, et leur perception s'en trouve perturbée plus ou moins durablement. C'est à ce jeu que se livre le pantin, lorsqu'il tourne sur lui-même. À l'arrivée, il se frotte les yeux, dans un geste que nous reconnaissons à présent. Et c'est alors que le monde autour de lui se métamorphose. Le piano devient une patinoire, puis un sommet de grande montagne. Une fois l'alpiniste descendu dans la vallée, celle-ci devient une jungle, au passage il a réveillé la girafe, qui à présent est animée elle aussi. Et puis, c'est la haute mer, la houle va se lever, la tempête faire rage.

C'est la même chose qui arrive à M. Prokuk, chaque fois qu'il prend un coup. C'est en se cognant au réverbère, qu'il réalise qu'il a quitté la forêt, qui elle-même devient ville. Son cheminement vers la connaissance est balisé par les bosses qu'il se fait. D'ailleurs, Prokuk signi-



fie en tchèque « celui qui a percé à jour une énigme ». Dans *Le Fer à cheval*, c'est lorsque la bibliothèque se déverse sur sa tête que la solution lui vient. Dans *M. Prokour horloger* une brique, reçue sur la tête, le fait changer de cap et renoncer à contrer les lois de la gravité. Ce trouble de la perception est légèrement discernable dès l'ouverture de *Rêve de Noël*. Les parents et la petite fille font leur entrée, élégamment vêtus, peut-être dans leurs habits du dimanche, s'ils rentrent de la messe de minuit, à l'église, dont on vient de voir la cloche, ce qui expliquerait que la petite fille aille se coucher peu de temps après. Mais la voix off nous dit : « le matin de Noël », ce qui provoque d'emblée un léger équivoque, favorisant le passage vers un autre monde. Enfin, c'est la tête à l'envers que les amoureux d'*Inspiration*, la petite danseuse et le Pierrot, éprouvent l'un pour l'autre un coup de foudre : c'est peut-être dans les reflets que l'on perçoit le mieux la vérité ?

Le seuil de l'imaginaire

En un infime mouvement panoramique latéral, la caméra s'ajuste sur les reflets de deux petites filles et leur grand-père, assis sur un talus surplombant la rivière. Comme s'il fallait d'emblée se décaler légèrement pour pouvoir voir. Regarder un tout petit peu à côté : c'est le début du *Hamster*. La caméra ne bouge plus, les cercles concentriques de quelques jets de petits cailloux plissent la surface mouvante de l'eau, et les reflets des trois personnages s'en trouvent doucement déformés. La scène doit se dérouler par un bel après-midi d'été, enveloppé d'une chaleur propice à la rêverie, c'est ainsi que les histoires d'Alice commencent (*Alice* de Jan Svankmajer s'ouvrira de la même façon). Il était une fois... Les remous à la surface de l'eau nous préparent à entrer dans une autre dimension, le doublage des voix répercute le trouble, les mots tchèques et français, en canon, prolongent cet effet de réverbération. « Un jour, il y eut des inondations, l'eau montait et montait... »

En un fondu enchaîné, l'image devient floue et nous perdons pied. Puis un panoramique nous emmène vers le pays des animaux, changement de temps et d'espace, nous plongeons dans le conte. Ce dernier mouvement panoramique s'effectue dans le sens opposé de celui qui ouvrait la séquence liminaire, comme si ce mouvement d'aller-retour de la caméra était venu chercher les petites filles. À la fin du conte, le retour s'effectuera symétriquement, grâce à un fondu enchaîné.

Le fondu enchaîné consiste à superposer les images d'un plan qui se termine aux premières images du plan suivant : un glissement tout

en douceur.

C'est la figure majeure d'*Inspiration*, qui décline les fondus enchaînés, jusqu'à abolir les limites de la matière, et toute notion d'espace et de temps, jusqu'au vertige. La caméra peut tout. Elle tient l'air, l'eau et le feu à sa portée. Elle peut pénétrer à l'intérieur d'une goutte d'eau, y révéler la vie enchantée d'une sirène-danseuse. Elle a le pouvoir de métamorphoser le monde à l'infini. Et celui de pénétrer dans le monde intérieur de l'artiste en quête d'inspiration, un zoom optique lui permet de faire le point sur ses pensées vagabondes.

Où se trouve alors la réalité ? Qu'est-ce qui est le plus vrai entre le conte, ou l'imaginaire, et la réalité ? La réalité n'existe que sous forme de reflet ou derrière un rideau de gouttes d'eau.

Ces aller-retour permettent de renverser les rapports érigés arbitrairement entre réalité et fiction. La fiction est réalité, la réalité étant insaisissable.

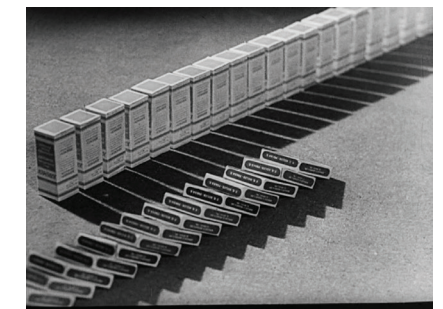
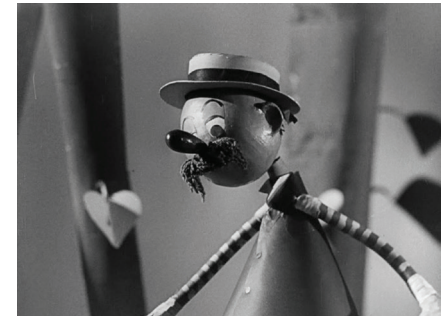
La porte des rêves

L'illusionniste dispose d'un autre tour merveilleux dans son chapeau : la surimpression. On enregistre une première scène, puis on rembobine la pellicule, afin de l'impressionner une seconde fois. À la projection, le miracle : deux images dans la même image ! Dans *L'Homme orchestre*, Méliès apparaît 7 fois dans le même plan !

Dans *Rêve de Noël*, nous voyons le visage endormi de la petite fille, en gros plan, et, comme une projection d'elle-même, à l'intérieur d'elle-même, en plan large, la petite fille s'éveillant. S'éveille-t-elle dans un rêve ou se projette-t-elle son rêve, dans cette mise en abîme du cinéma, qui est aussi un rêve éveillé ?

Rêve de Noël est l'histoire d'un rêve. Et c'est aussi l'histoire d'une rupture et d'une réconciliation, grâce à ce rêve. L'enjeu formel de *Rêve de Noël* est de figurer la réconciliation entre la petite fille et son pantin, en les réunissant dans un même plan. Il faut réparer l'abandon formalisé par le plan du pantin qui gît dans l'ombre, seul, et mettre fin au champ contre-champ qui sépare le pantin de la petite fille. Dans le rêve, il y a bien quatre occurrences, où le pantin et la petite fille sont dans le même plan, mais ils restent séparés par la rampe : par le dispositif de la scène, la petite fille étant la spectatrice du pantin.

Lorsque la petite fille sauve le pantin, c'est-à-dire dès qu'ils sont réunis dans la même image, la tempête cesse instantanément. Et, dans la surimpression du retour au sommeil, elle retourne dans son lit, en serrant le pantin dans ses bras.



Pour parvenir à cette réconciliation, il aura fallu essayer une tempête mémorable, durant laquelle le pantin aura renversé l'image de la petite fille sage, pour laisser libre cours à l'expression de sa colère, qui est également celle de la petite fille, puisque c'est son rêve, le pantin étant son double. Renverser le portrait sage, aller voir ce qui se cache derrière les apparences, n'est-ce point, en ce geste iconoclaste, rejoindre l'expérience que suggère la psychanalyse, lorsqu'elle demande d'explorer ses rêves ?

L'exploration des rêves constitue un autre voyage, auquel nous convie Karel Zeman, voyage aller-retour, tout comme dans *Le Hamster* et *Inspiration*.

Des passages secrets

Brèches, trous et tâches

Lorsque les voyages ne sont pas organisés, Zeman ménage des passages secrets : des trous, des brèches laissent entrevoir l'autre monde. Dans *Le Hamster*, une brèche dans la palissade ouvre le passage vers le monde des animaux. Le son de la noyade du hamster est traité de manière réaliste, le bruit des bulles rompt la continuité de la partition musicale. Est-ce un trou de réel ? Ou un éclair burlesque, qui rappelle aux enfants les simples jeux d'eau, auxquels ils se sont forcément livrés un jour dans leur bain ? L'effet n'en est pas moins d'un changement de tonalité, aussi bref qu'abrupt, qui évoque un autre registre de narration.

La veine iconoclaste que nous avons évoquée, à propos du pantin renversant le portrait officiel de la petite fille, explose dans *M. Prokour horloger*, véritable traité d'évasion, qui malmène le cadre. M. Prokour cherche par tous les moyens à s'échapper du cadre et à échapper au temps. Il creuse un trou dans l'image, se fraie un tunnel pour parvenir jusqu'à sa cabane-tonneau de Diogène, s'évade par le haut du cadre en escaladant une pendule, puis s'envole en ballons gonflables, il déchire le décor, passe à travers la toile, ouvre le tronc d'un arbre à l'aide d'une fermeture-éclair... Tous ces chausse-trappe dans l'écran laissent entrevoir l'infini du hors-champ, nous rendent critique vis-à-vis du cadre, truqué, à double fond, voire sans fond, tout en accentuant la sensation d'enfermement de M. Prokour, qui échoue dans sa tentative d'évasion et d'insoumission au temps, puisqu'il finit pendule !

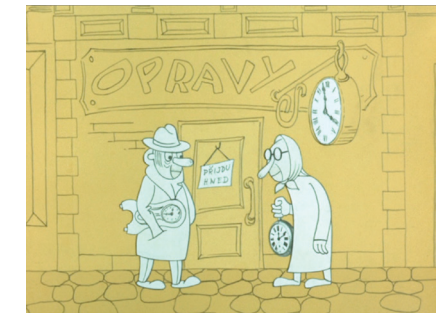
Ce processus de réification fut à l'œuvre, quelques instant auparavant, lorsque M. Prokour, assommé par la brique, vit sa tête transformée en un réveil-matin. Et dans *Le Hamster*, la grenouille, sonnante l'alerte, n'est plus qu'un porte-voix sur pattes, une grenouille-alarme. Ce type de métamorphoses est courant dans les cartoons, dont l'esprit se diffuse évidemment dans les aventures de M. Prokour.

Les échappées hors-cadre rappellent également les trucs des prestidigitateurs par l'utilisation des fosses et des cintres. Dans *La Fée Carabosse*, Méliès faisait surgir des fantômes de sous-terre, et dans *Les Illusions fantaisistes*, s'envoler et disparaître, par le haut du cadre, l'homme au manteau rouge et barbe blanche, préalablement disloqué en morceaux, enveloppés dans un grand drap blanc. Comme l'ours dans *M. Prokour horloger* envoie le ramoneur valser dans les airs et le garçon de café se voit remplir son plateau depuis le haut de l'image. M. Prokour, horloger de son état, serait-il également sorcier ? La couleur fait irruption avec lui, sous forme de tâches, lancées comme des bombes de peinture, en ce geste enfantin et rebelle, qui a pour effet de maculer l'écran en gros plan, de peinture vivante, fraîche, luisante et qui dégouline. Irruption d'autant plus surprenante, bien sûr, que le programme était jusqu'alors en noir et blanc. Pour la suite de M. Prokour horloger, les séquences sont teintées, dans leur intégralité, à la manière des premiers films muets, dans une tonalité uniforme, jaune, verte ou bleue, en fonction de l'espace. Quelques tâches de couleur rouge surgissent : des horloges, de-ci, de-là, des champignons-trompe-l'œil véritablement vénéreux et dont le réalisme tranche sur le fond dessiné.

La diffusion de la couleur s'accomplit de manière parcimonieuse, comme une injonction à prendre le temps d'en mesurer l'effet, avec ses ratés, et surtout à en mesurer la puissance. Ce n'est qu'avec *Inspiration* qu'elle sera installée et encore discrètement, comme voilée, automnale, voire hivernale, avec une fragilité qui rappelle celle du verre.

Le merveilleux par effraction

Il arrive que le merveilleux surgisse par surprise. La matière constitutive de *La Magie Karel Zeman* est donnée d'emblée comme hétérogène. Diverses textures s'y côtoient, Zeman n'hésite pas à mêler différentes techniques et faire coexister le dessin animé, les gravures, l'animation à plat et en volume, ou l'animation et la prise de vue



continue.

Dans *M. Prokouk horloger*, les réveils, cadrans, pendules, balanciers, sont des gravures, des reproductions exactes de modèles véritables, et la musique concrète, comme un tic-tac lancinant, complète parfaitement la vue de leurs rouages. Différentes tonalités peuvent coexister dans le même film. Dans *Le Hamster*, le drame se mêle au burlesque, la tension est désamorcée par le comique, la facétie, le grotesque. Des décors de styles différents peuvent être juxtaposés, symbolistes et expressionnistes, dans *Le Fer à cheval porte-bonheur*, la forêt y est stylisée, faite de rondins épurés, et la ville, aux perspectives déformées et aux ombres étranges, apparaît comme dans un rêve. C'est dans cet univers que M. Prokouk fait irruption. Il a tous les attributs d'un personnage burlesque, aussi adroit que malchanceux, avec ses moustaches, telle une excroissance de lui-même, et parlant la langue des oiseaux. L'imaginaire prend le pouvoir dans *Inspiration*, où le monde ne cesse de se métamorphoser, où chaque forme n'apparaît que pour mieux se transformer, où la joie de la création se conçoit comme une fécondation sans fin. *La Magie Karel Zeman* déploie le merveilleux sous une multitude de formes.

L'expression de la liberté

L'image de M. Prokouk, s'envolant dans les airs à l'aide de ballons gonflables en couleurs, vient directement du *Dirigeable volé*, long-métrage réalisé en 1967, dans lequel des enfants se retrouvent involontairement à bord d'un dirigeable et en profitent pour vivre une aventure fantastique. L'enfance et la liberté : voilà sans doute l'essence des films de Karel Zeman. Alors, au terme de ce voyage en compagnie de cet inlassable explorateur, persistent la joie de la découverte, la curiosité encore éveillée et la conviction que d'autres mondes existent au-delà du visible, des mondes qui s'appellent l'imagination et le rêve.

Ces mondes sont à la portée de magiciens, qui tiennent en main une caméra, mais la force de Karel Zeman, et que l'on retrouve dans des films comme *Les Aventures fantastiques*, *L'Arche de M. Servadac* ou *Voyage dans la préhistoire*, c'est de rendre fécond le sens de l'imagination. C'est nous-mêmes qui sommes contaminés par son regard, qui fait que nous trouverons évident qu'une chambre à coucher contienne le théâtre du monde. Il suffit peut-être de fermer les yeux... comme il est dit dans le prologue d'*Alice* de Jan Svankmajer.

